
PlayStation
サイコメトラーEIJI
PSYCHOMETRER EIJI
PLAYING MANUAL

このたびはPlayStation用ゲームソフト「サイコメトラーEIJI」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法や注意事項など、この「解説書」をよくお読みになった上、正しい使用法でお楽しみ下さい。

サイコメトリーとは、物や人から過去の出来事や記憶の断片を読みとる力をいう。

FILE.LIST CONTENTS

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1~15 ブロック

アナログコントローラ 対応

SLPS-[illegible]

明日真映児はサイコメトリー能力を持つ高校生。ある日、同じ海林寺高校に通う親友、葛西裕介とともに渋谷の街に出かけた彼の目に映ったのは『乄』の文字に傷つけられた愛車のタンクだった。



★この作品はフィクションです。実在の人物、団体名とは一切関係ありません。

FILE.1 操作方法



コントローラ

○ボタン	調べる・攻撃・決定をする。サイコメトリーをする。 メッセージと音声再生のスキップ。
×ボタン	キャラクターのダッシュ移動。メッセージと音声再生のスキップ。
△ボタン	ITEM MENUを開く。
方向キー	キャラクターの移動・コマンドの選択。

※記載の無いボタンは使用しません。



（LED点灯中はアナログモードで動作中です。）

アナログコントローラ

SELECTボタン	振動機能のON(LED点灯)/OFF(LED消灯)
アナログモードスイッチ	アナログ／デジタルを切り替えます。
左スティック	キャラクターの移動・コマンドの選択 ・アナログコントローラのアナログモード時に使用できます。 ・左スティックでの移動は、スティックの入力の仕方によって歩く場合と、ダッシュする場合があります。

※その他の操作はコントローラと同じです。

FILE.2 ゲームの開始と終了

本体にディスクをセットし、電源を入れるとオープニングムービーが始まり、終了するとタイトル画面となります。

タイトル画面

方向キーまたは左スティックの左右でSTARTまたはLOADを選択し、◎ボタンで決定します。

START

ゲームをはじめからプレイできます。

LOAD

セーブされたところからゲームをプレイすることができます。メモリーカードが差し込まれているメモリーカード差込口を選択し、◎ボタンで決定します。次に読み込みたいセーブデータを選択し◎ボタンで決定します。





ゲームオーバー

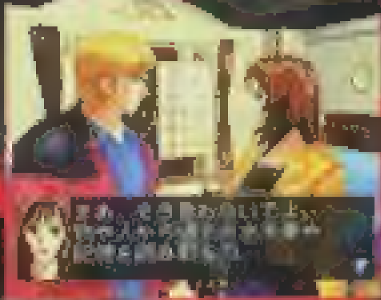
格闘時にエイジの体力ゲージが0になるとゲームオーバーとなります。

FILE.3 ゲームの進め方

MAP画面

このゲームの全体MAPです。次の舞台となる場所を表示します。ただし、MAP画面には表示されない舞台もあります。





会話

会話時のセリフ送りは○ボタンまたは×ボタンで行います。セリフの音声再生中に○ボタンまたは×ボタンを押すと音声再生をスキップすることができます。選択肢が表示された場合には、方向キーまたは左スティックの上下で選び、○ボタンで決定してください。移動画面では人物に近づき○ボタンを押すことで話しかけることができます。

捜索

移動画面内において対象物に近づき○ボタンを押すと、その対象物を調べることができます。



PSYCHOMETRER EIJI

PSYCHOMETRER EIJI

サイコメトリー

プレイヤーキャラクターがエイジのとき、◎ボタンで特定の物や人に触れると、サイコメトリーを行うことができます。



格闘

ゲーム中、敵が現れると格闘イベントとなります。プレイヤーキャラクターは自動的にエイジとなります。◎ボタンでパンチやキックをし、敵を倒してください。画面上部左側のゲージがエイジの体力を、右側のゲージが敵の体力を表示します。敵は体力ゲージが0になるとそのキャラクターは画面から消滅します。また、特定の敵を倒すと他に敵が残っていても格闘は終了します。特定の敵は体力ゲージが太く、通常一番右上に表示されます。敵の中には、体力ゲージが白いものもいます。黄色に変わるまではダメージを与えても体力ゲージは減りません。エイジの体力が0になるとゲームオーバーとなります。



ー格闘のテクニックー

格闘の基本は◎ボタンを押してのパンチ攻撃ですが、ダッシュをしながら◎ボタンを押すことによりキック攻撃をすることもできます。

操作キャラクターの変更

D-TOWN内では行動を共にするパートナーに話しかけることにより、操作するキャラクターを変更することができる場合があります。また、あるイベントではエイジや志摩とは違うキャラクターを操作することもあります。



ITEM MENU

所持しているアイテムの一覧を見ることができます。また、あるアイテムを手に入れると、そこでしかできないお楽しみがあります。



セーブ

ゲームの進行に従い、セーブポイントにきた時点でセーブすることができます。メモリーカードが差し込まれたメモリーカード差込口を選択し、○ボタンで決定します。次にセーブする場所を選択し、○ボタンで決定します。1枚のメモリーカードには、空きブロックがあれば最大15のデータをセーブすることができます。



FILE.4 MAP紹介

PSYCHOMETRER EIJI

警視庁MAP



D-TOWN MAP

D-TOWNとは、バブル経済の崩壊に伴い頓挫した首都再開発計画の予定地にできた街。商店街という表の顔と、建設途中で放棄されたところに人が住みついてできた無法の街という裏の顔がある。



FILE.5 キャラクター紹介

明日真映児



サイコメトリー能力（物や人から過去の出来事や記憶の断片を読みとる力）を持つ「サイコメトラー」。ある事件がきっかけで警視庁の美人刑事・志摩の捜査に協力するようになる。かつてはその能力のために人間不信となり、ケンカに明け暮れる荒んだ日々を過ごし、渋谷界隈で数々の伝説を残している。高林寺高校に通う高校3年生。

志摩亮子



警視庁捜査一課の刑事。階級は警部補。物証中心の捜査方針に疑問を抱き、プロファイリング（犯行現場から得られた情報をもとに犯人について確度の高い推定を行うこと）を活用した捜査を模索していたところにエイジと出会う。彼女自身、優秀な刑事であるが「やりすぎ」ることがままあり、出世とは縁遠い。愛車は2人乗りのオープンカーでオートロックの高級マンションに一人暮らしをする独身の25歳。



武内 裕介

成績優秀で真面目な優等生。エイジの小学校からの親友で彼がサイコメトラーであることを知る一人でもある。エイジの妹・恵美に思いを寄せているが、いまだ告白できずにいる。海林寺高校に通う高校3年生。

江川 透流

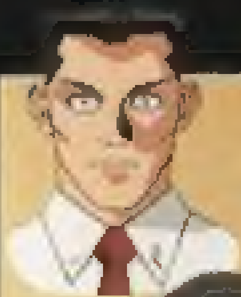
かつて渋谷で不良少年たちを「リーグ」のリーダーとしてまとめ、今も彼らに対し強い影響力を持つ、渋谷の「顔役」。エイジとは出会った頃激しく対立するも、今では親友の一人。海林寺高校の3年生だが、トオルはダブりの3年生である。

明日真 恵美

エイジの妹。両親が再婚同士のため、エイジとは血の繋がりが無く、エイジに兄妹以上の気持ちを持ってしまっている。両親が不在がちなため、明日真家の家事全般は恵美が取り仕切っている。海林寺高校の2年生。

石黒 綾香

亮次郎の妹。恵美とはクラスメートで親友でもある。両親を早くに亡くし、年の離れた兄と二人暮らしをしている。兄の干渉をうっとうしく思う反面、ありがたくも思っている。明るく快活な今時の女子高生。



石黒 健次郎

警視庁麻薬捜査課に所属する刑事。階級は警部で体育会系のがっしりとした体格と、いかつい顔とは裏腹に優しい性格の持ち主。妹の綾香を人一倍気にかけており、父親代わりの役回りを果たしている。



若川 早紀

石黒健次郎の婚約者。健次郎の妹の綾香とはまだ面識がない。医薬品を取り扱う会社に勤務している。仕事柄海外の事情に精通している知的な女性。清楚でおしとやかな性格をしている。



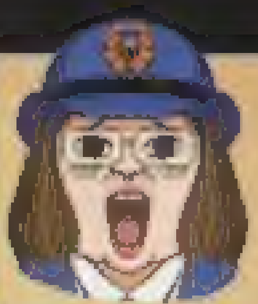
荒木 和也

元刑事で石黒健次郎の先輩にあたる。優秀で将来を嘱望された警察官だったが、ある事件をきっかけに辞職。現在は私立探偵として石黒の捜査に協力している。



羽根山 末吉

警視庁捜査一課の警部。捜査は地道に足で稼ぐをモットーに叩き上げできたため、キャリア組の志摩を目の敵にしている。エイジにカツラであることを見抜かれ、ピカピカのハゲ頭を暴露された過去がある。



福島 満

健康器具の訪問販売会社に勤める元いじめられっ子。警官の格好をして街を徘徊することを趣味としている警官マニア。高校生のとき、志摩と共にある事件に巻き込まれ、それ以来志摩には本物の警官と思われている。

その他の登場人物



赤坂刑事

CD店店員

喫茶店店員

ブティック店店員

化粧品店店員

中華料理店店員

ジュエリー店店員

ドクロピアスの男

「サイコメトラーＥＩＪＩ」-ＳＴＡＦＦ-

原作　安童 夕馬　漫画　朝基 まさし

講談社刊『週刊少年マガジン』所載「サイコメトラーＥＩＪＩ」

＜シナリオ原案＞安童 夕馬

＜ゲームシナリオ＞木村 [illegible]（ＯＬＭデジタル）・[illegible]

＜製作＞[illegible]（講談社）

＜エグゼクティブプロデューサー＞[illegible]（講談社）

＜チーフプロデューサー＞[illegible]（講談社）

[illegible]（オンデマンド）

＜プロデューサー＞佐藤 [illegible]

＜サウンドスーパーバイザー＞[illegible]（講談社）

＜マーケティングディレクター＞[illegible]（講談社）・

[illegible]（講談社）・[illegible]（講談社）

＜プロモーション＞[illegible]（講談社）・[illegible]（講談社）・

[illegible]（講談社）・[illegible]・[illegible]

◆開発ＳＴＡＦＦ

＜ディレクター＞[illegible]（オンデマンド）

＜プログラム＞[illegible]（オンデマンド）

＜グラフィックワークス＞[illegible]・[illegible]・

[illegible]・[illegible]（オンデマンド）

＜ソフトウェアマニュアル制作＞[illegible]（オンデマンド）

◆サウンドＳＴＡＦＦ

＜サウンドプロデューサー＞[illegible]

＜ミュージックプロダクション＞株式会社 ニュークリエイト

メインテーマ "Psychometrer"

作曲/プロデュース/キーボード&マニピュレート　島田 [illegible]

ベース　[illegible]

レコーディング&ミックスエンジニア　[illegible]

エンディングテーマ "Who's the ruler?"

Produced by Meech Wells(Dogg house productions)

Co producer :Keith Clark

Rap Vocals :Shawn Dogg　Singing Vocal :Noel Wells

Keys,Gtr,Drum programing:Meech Wells　Keys :Keith Clark

Lyrics:Hiroaki Sato　Lyrics Translated by Cherry Kaoru Hulsey

Additional English words by YAZEED/Meech Wells/Cherry Kaoru Hulsey

Mixing & Recording Engineer :Meech Wells

Recorded at :Meechin Recording Studio(L.A. CA)

Mixed at :Fat Cat Studio(L.A. CA)

Project coordinated by Cherry Kaoru Hulsey(Blue Sun N.Y.)

◆映像ＳＴＡＦＦ

＜ディレクター＞[illegible]（THE ELEMENTS）

＜アシスタントディレクター＞[illegible]（THE ELEMENTS）

＜レコーディングエンジニア＞[illegible]（ファーストウェンズ）

＜レコーディング&ＭＡエンジニア＞[illegible]（[illegible]）

＜アシスタントエンジニア＞[illegible]

＜ＭＡオペレーター＞[illegible]

＜[illegible]＞[illegible]（2/22 project）・[illegible]（2/22 project）・

[illegible]（フェザード）・[illegible]（フェザード）

＜コンバート＞[illegible]

◆アニメーションＳＴＡＦＦ

＜アニメーションプロデューサー＞[illegible]

＜監督・[illegible]・演出＞[illegible]

＜キャラクターデザイン・作画監督＞佐々木 守

＜美術監督＞[illegible]

＜色彩設計・色指定＞[illegible]

＜アニメーション制作＞Production I.G

◆協力

ソニーＰＣＬ株式会社・[illegible]株式会社・[illegible]

＜編集協力＞[illegible]・[illegible]・[illegible]

（講談社「週刊少年マガジン」編集部）

◆SPECIAL THANKS

[illegible]（講談社）・[illegible]（講談社）・[illegible]

PSYCHOMETRER EIJI

●この製品についてのお問い合わせは…

株式会社 講談社

講談社ユーザーサポートセンター
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21

TEL.(03)5976-3339
受付時間：月～金曜11:00～17:00(祝日を除く)

※ゲーム攻略法やゲームの内容についての質問にはお答え致しかねますので御了承ください

●「サイコメトラーＥＩＪＩ」ほか、講談社のゲーム情報満載のホームページ開設!!
http://www.sp.kodansha.co.jp/

SLPS 01869

KODANSHA